

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar

Belajar menurut bahasa adalah “usaha (berlatih) dan sebagai upaya mendapatkan kepandaian” (KBBI, 2002:17). Kemudian Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati (2002:4) mengartikan “belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu, dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Lebih lanjut, Sardiman A.M. menuliskan beberapa definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli. Cronbach memberikan definisi “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience.*” Harold Spears memberikan batasan “*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.*” Dan terakhir Geoch mengatakan “*Learning is a change in performance as a result of practice.*” Dari ketiga definisi di atas, Sardiman (2011:20) menyimpulkan bahwa:

Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada pribadi individu karena berinteraksi dengan individu lain dan lingkungannya.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari seluruh faktor yang berhubungan dengan guru dan murid. Mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan tingkah laku siswa sebagai timbal balik dari hasil sebuah pembelajaran. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pelajaran atau justru sebaliknya ia tidak tertarik dengan pelajaran yang sedang berlangsung. Ketertarikan siswa ini merupakan salah satu tanda minat. Selanjutnya beberapa pengertian minat adalah:

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:744) berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang, sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Minat merupakan suatu motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas dengan penuh kekuatan dan cenderung menetap, dimana aktivitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan mendatangkan perasaan senang, suka, dan gembira (<http://mathedu-unila.blogspot.com>).

Menurut Joko Sudarsono (2003:8) “Minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dalam suatu kegiatan karena menyadari

pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut.” Definisi secara sederhana lainnya diberikan oleh Muhibbin Syah (2008:136) yang mendefinisikan bahwa “Minat (*interest*) berarti kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.” Begitu pula dengan Slameto (2010:180) yang menyatakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Hilgrad (Slameto, 2010:57) menyatakan “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content.*” Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati diperhatikan terus menerus dengan disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangkan suatu objek.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikutip di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius.

b. Fungsi Minat dalam Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih,

serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya.

Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang ditulis kembali oleh Abdul Wahid (1998: 109-110) sebagai berikut:

- 1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita
Sebagai contoh, anak yang berminat pada olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya, maka cita-citanya menjadi dokter.
- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.
- 3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas
Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran yang sama, antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas mereka.
- 4) Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan
Minat menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil sebagai misal akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.

Minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka pelajaran itu akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar.

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force* yaitu kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada

pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong ia untuk terus belajar.

c. Indikator Minat Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk/keterangan (Depdikbud, 1991:329). Hubungannya dengan minat siswa, maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah.

Slameto (2010:180) menyatakan bahwa:

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar. Lebih lanjut

sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolok ukur/indikator minat dijelaskan sebagai berikut:

1) Rasa tertarik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:1145) tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat (perhatian) pada sesuatu. Jadi tertarik adalah merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pelajaran di kelas.

2) Perasaan senang

Perasaan merupakan unsur yang tak kalah penting bagi anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Perasaan didefinisikan “sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami oleh kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf” (Sumadi Suryabrata, 1990:66).

Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajarnya di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang di hatinya. Akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif. Sedangkan

perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

3) Perhatian

Menurut Dakir (2008:144) perhatian adalah keaktifan peningkatan fungsi jiwa yang diarahkan dalam pemusatannya kepada barang atau individu. Sesuatu yang ada pada diri individu maupun di luar individu. Perhatian dalam mengikuti suatu kegiatan sangat penting, hal ini akan berpengaruh terhadap siswa dalam belajar. Menurut Sumadi Suryabrata (1990:14) “Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan.” Sedangkan Wasti Sumanto (1984:32) berpendapat bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas.

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan.

Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang besar. Ia akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk belajar mata pelajaran yang diminatinya. Siswa tersebut pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

4) Partisipasi

Partisipasi adalah peran serta atau keikutsertaan dalam suatu kegiatan (KBBI, 2002: 831). Partisipasi merupakan keikutsertaan siswa dalam proses

pembelajaran. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan melibatkan dirinya dan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari sikap siswa yang partisipatif. Siswa rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu siswa selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan.

5) Keinginan/kesadaran.

Keinginan merupakan kehendak, kemauan atau hasrat (KBBI, 2002:433) siswa untuk belajar. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan berusaha belajar dengan baik. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan mempunyai kesadaran untuk belajar tanpa ada yang menyuruh dan memaksa.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu aspek psikis yang memiliki pengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Dalam psikologi, istilah motif sering dibedakan dengan istilah motivasi. Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2011:73), sedangkan S. Nasution (1995:73) motif adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dengan demikian, motif adalah dorongan atau kekuatan dari dalam diri seseorang yang menggerakkan dirinya untuk melakukan sesuatu.

Adapun pengertian motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer adalah keinginan atau dorongan yang timbul pada diri seseorang

baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu perbuatan dengan tujuan tertentu (Peter Salim & Yenny Salim, 1991:997) Motivasi adalah pendorongan, yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Ngalim Purwanto, 1990:71).

Hoy & Miskel dalam buku *Educational Administration* seperti yang dikutip M. Ngalim Purwanto (1990:72) mengemukakan bahwa motivasi dapat didefinisikan sebagai kekuatan-kekuatan yang kompleks, dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan, pernyataan-pernyataan, ketegangan (*tension states*), atau mekanisme-mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan ke arah pencapaian tujuan.

Selanjutnya menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2011:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting.

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

b. Klasifikasi Motivasi

Dilihat dari berbagai sudut pandang, para ahli psikologi, para ahli psikologi berusaha untuk menggolongkan motif-motif yang ada pada diri manusia ke dalam beberapa golongan menurut pendapatnya masing-masing. Diantaranya menurut Woodworth & Marquis seperti yang dikutip Sardiman (2011:88) membagi motivasi dalam tiga golongan yaitu motif atau kebutuhan organis, motif darurat, dan motif objektif.

Selain itu Arden N. Frandsen (Sardiman, 2011:86) mengemukakan jenis motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, yaitu: motif bawaan (*psychological drives*) dan motif yang dipelajari (*affiliative needs*). Sebagai contoh motif yang dipelajari adalah dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, atau dorongan untuk mengajar sesuatu di masyarakat.

Adapun bentuk motivasi belajar di sekolah dibedakan menjadi dua macam yaitu:

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2011:89). Sedangkan menurut Muhibbinsyah dalam bukunya Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan

Baru (2002:136) motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorong melakukan tindakan belajar.

Faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik adalah:

- a) Adanya kemauan
- b) Adanya pengetahuan tentang kemajuan dirinya sendiri
- c) Adanya cita-cita atau inspirasi

(Akyas Azhari, 1996:75)

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah hal atau keadaan yang datang dari luar individu siswa, yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar (Muhibbinsyah, 2002:82). Dalam buku lain, motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif atau berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar (Sardiman, 2011:91). Bentuk motivasi ekstrinsik merupakan suatu dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar, misalnya siswa rajin belajar untuk memperoleh hadiah yang telah dijanjikan oleh orang tuanya, siswa belajar karena tahu besok pagi akan ada ujian.

Dalam kegiatan belajar mengajar, peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif sehingga mengarahkan dan memelihara kerukunan dalam melakukan kegiatan belajar.

c. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi sangat berperan dalam belajar, hasil belajar siswa akan menjadi optimal jika ada motivasi yang kuat dan jelas. Makin tepat motivasi yang

diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

Sardiman A.M. dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (2011:85) mengemukakan bahwa fungsi motivasi ada tiga, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sedangkan menurut Rochman dan Moein (1992:57), bahwa motivasi dapat berperan untuk:

- 1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar
- 2) Memperjelas tujuan belajar yang akan dicapai
- 3) Menemukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar
- 4) Menentukan ketekunan belajar

Lebih lanjut, dari beberapa definisi, fungsi, dan peranan motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu kecenderungan alamiah dalam diri siswa yang menghasilkan kekuatan atau energi yang mendorong motif-motif pada setiap individu menjadi perbuatan atau sikap perilaku untuk mencapai tujuan belajar.

d. Aspek-aspek Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar dapat dilihat dalam beberapa aspek. Berikut ini dinyatakan beberapa pendapat tentang aspek-aspek dalam motivasi belajar siswa.

- 1) Dedi Supriyadi (2005:86) berpendapat bahwa motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu: ketekunan belajar, keseringan belajar, komitmennya dalam menulis tugas-tugas sekolah dan frekuensi kehadiran siswa di sekolah.
- 2) Sardiman (2011:83) mengemukakan ciri-ciri orang yang bermotivasi adalah sebagai berikut:
 - a) Tekun menghadapi tugas
 - b) Ulet menghadapi kesulitan
 - c) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah
 - d) Lebih senang bekerja mandiri
 - e) Cepat bosan pada tugas yang rutin
 - f) Dapat mempertahankan pendapatnya
 - g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
 - h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.
- 3) S.C Utami Munandar (1984:34), aspek motivasi belajar dijelaskan sebagai berikut:
 - a) Tekun menghadapi tugas
 - b) Ulet menghadapi tugas
 - c) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan
 - d) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin

- e) Menunjukkan minat terhadap masalah-masalah yang belum diketahuinya
- f) Senang dan rajin belajar penuh semangat
- g) Mengejar tujuan-tujuan panjang
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah

e. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi dapat diamati secara langsung maupun dengan mengambil kesimpulan dari perilaku atau sikap yang ditunjukkan. Berdasarkan aspek-aspek motivasi yang ada, dapat disimpulkan bahwa indikator yang dapat dijadikan tolak ukur motivasi seseorang adalah ketekunan, keaktifan, semangat dalam belajar, kehadiran, dan keuletan dalam menghadapi dan memecahkan masalah yang ada. Motivasi belajar yang dapat diamati secara langsung dapat dilihat dari indikasi perilaku yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Ketekunan

Peserta didik yang mempunyai motivasi seharusnya tekun dalam menjalani proses pembelajaran. Terutama bila mereka menghadapi tantangan. Motivasi yang kuat akan merangsang seseorang untuk aktif mengatasi masalah yang muncul. Ketekunan merupakan hal penting karena belajar membutuhkan waktu sedangkan keberhasilan tidak selalu dapat tercapai dengan mudah.

2) Keaktifan

Tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan tolak ukur seberapa besar mereka butuh terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang kuat selalu aktif mengikuti jalannya pembelajaran, aktif menerima tugas dari guru, mengerjakan tugas tepat waktu, dan

juga memiliki keberanian untuk bertanya bila penjelasan yang disampaikan guru belum dimengerti.

3) Semangat Belajar

Peserta didik yang mempunyai motivasi yang tinggi akan bersemangat dalam proses belajarnya. Semangat dalam mengikuti pelajaran, semangat dalam mengerjakan tugas-tugas, dan lain sebagainya.

4) Kehadiran

Motivasi yang kuat akan mendorong peserta didik untuk selalu hadir dalam pembelajaran tanpa ada paksaan dari lingkungannya.

5) Keuletan

Motivasi yang dimiliki mendorong seseorang untuk ulet dan gigih menghadapi semua tantangan. Tantangan dan kesulitan dalam belajar akan dihadapi dengan ulet oleh peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi.

4. Game Online “Sara’s Cooking Class”

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan atau pertandingan (John Echols & Hassan Sadily, 2005:263). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan berkembangnya bermacam-macam jenis *game*. *Game* yang saat ini sedang marak di kalangan anak muda Indonesia adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan elektronik yang dimainkan dalam sebuah jaringan baik LAN maupun internet (Gede Eko dkk, 2009:3).

Game sebagai media pembelajaran langsung dapat menstimulasi pengetahuan pemainnya. *Game* memberikan kesempatan bagi pemain untuk belajar secara langsung (*learning by doing*). Pembelajaran secara sederhana

muncul dalam bentuk kecenderungan pemain untuk mengulang dan mencari cara lain ketika menemui kesalahan (*trial and error*). Pemain cenderung menghindari kesalahan yang sama pada kesempatan lain dalam memainkan suatu game.

Menurut Gede Eko, dkk (2009:6) salah satu tipe *game online* adalah *Browser Games*. *Browser games* merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox*, *Opera*, *Internet Explorer*, *Google Chrome*, dll. Syarat sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah didukung program seperti javascript, php, maupun flash. *Game online* yang dimainkan melalui *browser* salah satunya adalah *Sara's Cooking Class*.

Sara's Cooking Class merupakan salah satu *game online* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sara adalah tokoh *game* yang mengajarkan bagaimana cara memasak suatu makanan. Melalui *game* ini, Sara mengajarkan langkah-langkah memasak yang mudah dipahami. Dengan kata lain, *Sara's Cooking Class* adalah kelas memasak atau kursus memasak melalui komputer online dan Sara sebagai tenaga pengajarnya.



Gambar 1. *Sara's Cooking Class*
<http://www.girlsgamesplaza.com/categories/363/sar-cooking-class-games.html>. Diakses Rabu, 29 Februari 2012 pukul 12.54)

Sara's Cooking Class mempunyai banyak pilihan masakan yang bisa dipilih, mulai dari masakan untuk *appetizer*, *soup*, *main course*, hingga *dessert*. Meskipun demikian, tidak ada pengelompokan menu sehingga pemain bebas memilih menu. Beberapa contoh masakan yang ada di *Sara's Cooking Class* yaitu *Eggs Benedict*, *Paella*, *Vanilla Ice Cream*, *Moussaka*, *Fish Tacos*, *Jam Roly Poly*, *Halloween Cupcakes*, *Green Bean Salad*, *Chicken Soup*, *California Rolls*, dan lain-lain.

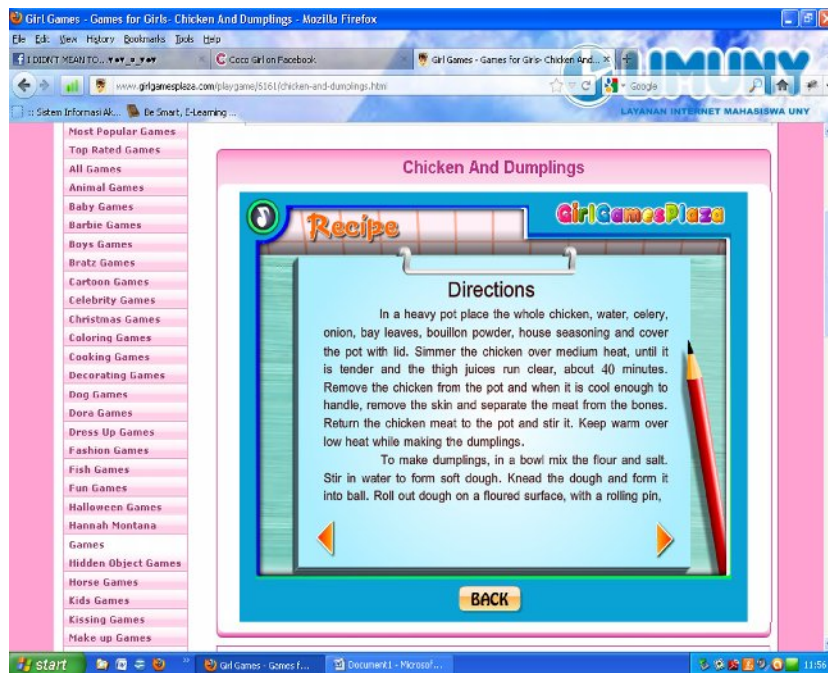
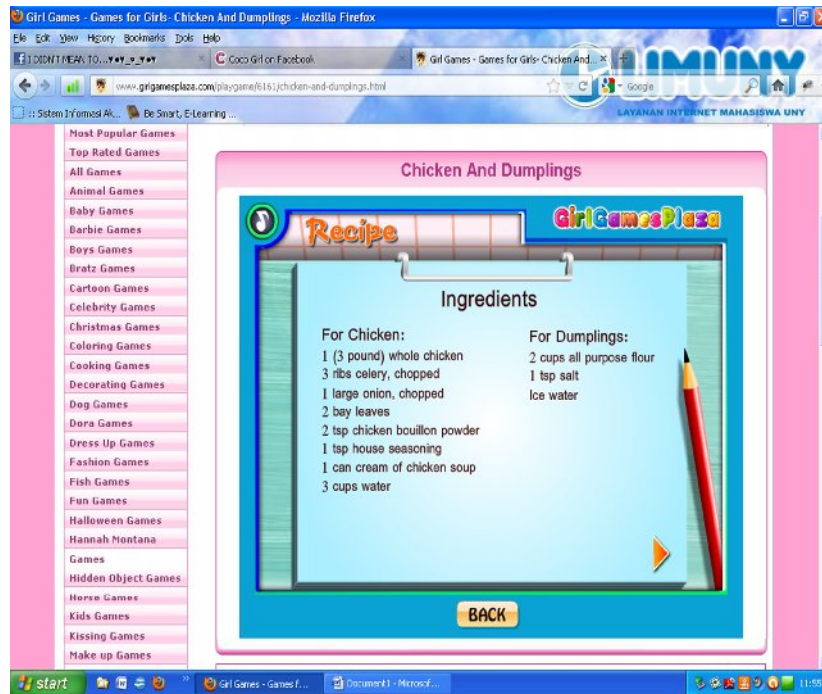
Teknis permainan *Sara's Cooking Class*, yaitu diawali dengan memilih kelas yang akan diikuti. Memilih kelas dilakukan dengan memilih nama masakan

yang diminati. Setelah memilih muncul beberapa pilihan yaitu *Play*, *Recipe*, dan *Instructions*.



Gambar 2. Option permainan Sara's Cooking Class
(<http://www.girlgamesplaza.com/playgame/6161/chicken-and-dumpling.html>. diakses Rabu, 29 Februari 2012 pukul 13.02)

Play adalah option yang dipilih untuk memulai permainan, *Recipe* berisi resep dan petunjuk pengolahan, sedangkan *Instructions* berisi perintah untuk mengikuti petunjuk yang diberikan Sara.



Gambar 3. Resep dalam *Sara's Cooking Class*
<http://www.girlgamesplaza.com/playgame/6161/chicken-and-dumpling.html>. diakses Rabu, 29 Februari 2012 pukul 13.05)

5. Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental

Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) dan Kompetensi Kejuruan (KK) Sekolah Menengah Kejuruan, kompetensi keahlian Jasa Boga nomor 099.KK.01 menunjukkan bahwa kompetensi dasar untuk Pengolahan Makanan Kontinental di kelas X adalah (1) Menjelaskan prinsip pengolahan makanan kontinental, dan (2) Mengolah *stock*, *soup*, dan *sauce* (SK-KD No. 099.KK.01.1 dan 099.KK.01.2).

Secara garis besar materi Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan di kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon adalah sebagai berikut: Prinsip pengolahan makanan kontinental yang dijelaskan pada materi pelajaran ini meliputi pengertian makanan kontinental, struktur menu makanan kontinental, dan metode memasak yang digunakan untuk mengolah makanan kontinental. Makanan kontinental adalah makanan yang berasal dari Eropa, Amerika, dan Australia (Suwarti Muchantoyo dkk, 1999:22). Makanan kontinental mempunyai struktur menu klasik dan menu modern. Menu klasik disajikan dalam 13 giliran makan, sedangkan menu modern hanya terdiri dari tiga atau lima giliran makan. Menu yang disajikan dalam lima giliran makan terdiri dari hidangan *cold appetizer*, *soup*, *hot appetizer*, *main course*, dan *dessert*.

Selanjutnya metode memasak yang digunakan untuk mengolah makanan kontinental biasanya dikelompokkan dalam tiga metode. Metode panas basah (*moist heat cooking*) adalah penghantaran panas pada proses memasak melalui bahan cair, seperti air, *stock*, *sauce*, maupun uap. Teknik memasak yang termasuk dalam metode panas basah ini adalah *boiling*, *simmering*, *poaching*, *blanching*, *braising*, *stewing*, dan *steaming*. Metode selanjutnya adalah metode panas basah

(*dry heat cooking*) yaitu penghantaran panas kering pada makanan melalui udara panas, metal panas, atau lemak panas. *Baking, roasting, salamander, grilling, gridling*, dan *pan broiling* adalah teknik-teknik memasak yang termasuk dalam metode panas kering. Metode selanjutnya adalah metode panas kering dengan menggunakan lemak atau minyak (*dry heat method using fat*), yang termasuk dalam metode ini adalah *deep frying, shallow frying, sautéing, stir frying*, dan *pan frying*.

Prinsip dasar pengolahan makanan kontinental yang sudah dijelaskan selanjutnya diterapkan untuk mengolah makanan kontinental. *Stock, soup*, dan *sauce* adalah bagian dari makanan kontinental yang mendasari berbagai hidangan kontinental selanjutnya. *Stock* (kaldu) adalah cairan yang dihasilkan dari rebusan daging atau tulang, sayuran dan bumbu-bumbu, dengan panas sedang sehingga zat ekstrak yang terdapat di dalamnya dapat larut dalam cairan *stock* ini. Dalam materi pengolahan *stock* ini dijelaskan mengenai bahan dan alat yang digunakan untuk membuat *stock*, macam-macam *stock* dan kriteria hasil *stock* yang baik.

Kemudian dalam pengolahan *sauce* atau saus, dijelaskan pengertian saus yang merupakan cairan yang dikentalkan dengan bahan pengental dan disajikan bersama daging, ikan, maupun kue-kue manis untuk mempertinggi kualitas makanan tersebut. Selain itu dijelaskan pula mengenai fungsi saus dan bahan pembuat saus. Bahan pembuat saus terdiri dari bahan cair, bahan pengental, dan bahan pengaroma. Saus yang digunakan dalam makanan kontinental berasal dari enam saus dasar (*leading sauce*) dan saus turunannya.

Setelah mengetahui prinsip dasar pengolahan makanan kontinental dan mampu membuat *stock* dan *sauce*, selanjutnya siswa diberi materi pelajaran mengenai hidangan makanan kontinental yang terdiri dari *appetizer*, *soup*, *maincourse*, dan *dessert*.

Appetizer atau juga dikenal dengan *Hors d'oeuvre* (bahasa Perancis) adalah hidangan pembuka yang dihidangkan dengan porsi kecil, satu atau dua gigitan (*bit size*) dari makanan atau minuman untuk membangkitkan selera sebelum makan (Kokom Komariah dkk, 2006:1). Selain pengertian *appetizer*, dijelaskan pula macam, klasifikasi *appetizer*, teknik penyimpanan, dan peralatan pengolahan *appetizer*. *Appetizer* sebagai hidangan pembuka disajikan pertama kali, baik itu *hot appetizer* maupun *cold appetizer*.

Hidangan selanjutnya yaitu *soup*. *Soup* merupakan cairan yang terbuat dari kaldu (*stock*) daging, ayam, ikan, dan ditambahkan dengan bahan-bahan pengaroma, bumbu-bumbu, dan isian. Fungsi *soup* pada makanan kontinental adalah sebagai pembangkit selera makan, penambah nilai gizi, dan penetral rasa pada lidah (Kokom Komariah dkk, 2006:26). Disampaikan pula bahan-bahan pembuat *soup*, klasifikasi *soup*, penyajian, dan kriteria *soup* serta resep-resep *soup*. *Chicken soup*, adalah salah satu *soup* yang dipraktikkan dalam pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

Sama halnya dengan *appetizer* dan *soup*, diberikan juga materi mengenai *maincourse* dan *dessert*. Materi *maincourse* meliputi pengertian *maincourse* sebagai hidangan utama dari beberapa menu yang disajikan. Selanjutnya klasifikasi *maincourse* berdasarkan asal bahan dan jenis hidangannya, metode

pengolahan *maincourse*, penyajian, dan porsi *maincourse*. Setelah *maincourse*, giliran menu terakhir adalah *dessert* sebagai hidangan penutup. Sebagai hidangan penutup, *dessert* mempunyai fungsi sebagai hidangan yang menyegarkan setelah menyantap hidangan utama (*maincourse*) yang terkadang mempunyai aroma dan rasa yang manis, serta menghilangkan rasa enek (Kokom Komariah dkk, 2006:124).

Maincourse dan beberapa *dessert* dalam penyajiannya sama-sama menggunakan pelengkap berupa *sauce*. Dalam praktik Pengolahan Makanan Kontinental kelas X Jasa Boga di SMK N 1 Sewon, menu makanan kontinental yang dipraktikkan minimal terdiri dari dua atau tiga giliran. Misalnya *appetizer* dan *maincourse*; *soup* dan *maincourse*; *soup*, *maincourse*, dan *dessert*; atau kombinasi yang lainnya. Sebagai contoh dalam sekali praktik, siswa diajarkan untuk membuat *Fruit Salad* (*appetizer*), dan *Chicken Wing* (*maincourse*), selain itu juga hidangan pendamping *maincourse*.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma Widagdo Bayu Aji (2010) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Metode Permainan *Snowball Throwing* (Bola Salju) pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X SMA N 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan penerapan metode permainan *snowball throwing* (bola salju) pada mata pelajaran sosiologi siswa kelas X SMA N 3 Purworejo dapat dilakukan dengan penerapan

metode permainan seperti ini. Hal tersebut terlihat dari skor rata-rata minat siswa pada siklus 1 yaitu 64, skor rata-rata minat siswa pada siklus ke 2 menunjukkan jumlah 67, dan skor rata-rata minat siswa pada siklus ke 3 menunjukkan skor 69. Hal itu berarti menunjukkan adanya peningkatan minat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sosiologi dengan penerapan metode permainan *snowball throwing* (bola salju) pada siswa kelas X di SMA N 3 Purworejo.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rubiyo (2011) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Sub Kompetensi Perbaikan/Servis Sistem Kopling di SMK Ma’arif 1 Nanggulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sesudah menggunakan metode pembelajaran demonstrasi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil t_{hitung} lebih besar t_{tabel} yaitu sebesar $2,048 > 1,699$ dengan perolehan rerata nilai minat kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar $78,06 > 66,75$. Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran demonstrasi memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Lebih lanjut penelitian oleh Dian Wilda (2011) yang berjudul “Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Talking Stick* dalam Pembelajaran Sejarah di SMA N 1 Pengasih Kulon Progo Tahun Ajaran 2010/2011, menunjukkan bahwa penggunaan metode *talking stick* secara umum meningkatkan motivasi dan minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 3 SMA N 1 Pengasih Kulon Progo. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan-peningkatan yang

terjadi pada setiap siklusnya. Metode *talking stick* ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya siswa lebih cepat memahami materi karena siswa diajak belajar sambil bermain dengan tongkat dan bernyanyi. Pada saat proses pembelajaran siswa dibuat santai dengan permainan dan nyanyian sehingga siswa tidak merasa tegang dan bosan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Annisa Fitriani (2011) dengan judul Pengaruh Media *Game Cooking Academy* dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Standar Kompetensi Melakukan Persiapan Pengolahan di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase nilai minat siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran meningkat dari 71,07% menjadi 87,26%, artinya media *game cooking academy* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar, sedangkan persentase nilai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran meningkat dari 76,64% menjadi 88,57%, yang artinya bahwa penerapan media tersebut berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa minat dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media dan metode yang lebih bervariasi daripada menggunakan media dan metode konvensional yang biasa.

C. Kerangka Berpikir

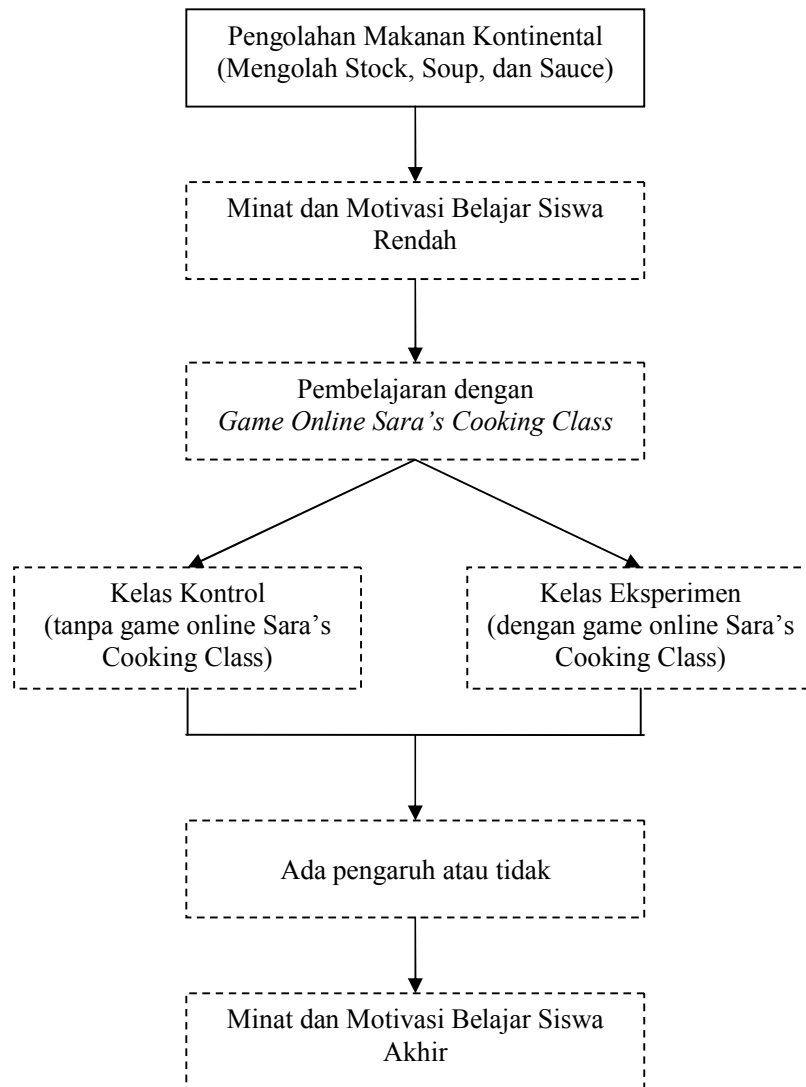
Mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental adalah pelajaran tentang pengolahan makanan kontinental yang berasal dari Eropa, Amerika, dan Australia.

Materi Pengolahan Makanan Kontinental banyak menggunakan istilah berbahasa asing. Setiap bahan, alat, dan metode memasak makanan kontinental disebutkan dalam bahasa asing.

Metode dan media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi Pengolahan Makanan Kontinental harus dapat menjelaskan bahan, alat, dan maupun metode memasak yang disebutkan dalam bahasa asing. Metode dan media yang dapat dijadikan pilihan yaitu *game online Sara's Cooking Class*. *Game* ini menunjukkan cara memasak suatu makanan kontinental yang menarik karena istilah bahasa asing langsung disebutkan bersama dengan bahan atau proses yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi, minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan metode pembelajaran biasa cenderung rendah. *Game online Sara's Cooking Class* diduga dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental, dilakukan penelitian eksperimen terhadap 2 kelas. Satu kelas diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan *game online Sara's Cooking Class*, dan kelas lainnya sebagai kontrol. Minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sesudah mendapat perlakuan dengan *game* (kelas eksperimen) selanjutnya dibandingkan dengan minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental pada kelas kontrol

yang tidak mendapat perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*. Untuk lebih jelasnya, penjelasan uraian di atas dapat dilihat pada gambar 4.



Keterangan:



= Variabel yang tidak diteliti



= Variabel yang diteliti

Gambar 4. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Ho : *Game online Sara's Cooking Class* tidak berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental (tidak ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan).

Ha : *Game online Sara's Cooking Class* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental (ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan).